

Pep Talk (Pembakar Semangat: Perspektif Gunaan)

Ulasan Prestasi: **Biru, Merah, Putih, Kuning, Hitam, Hijau, Biru, Merah, Merah, Merah,**

Panduan 6 thinking hat; - *3 hingga 8 minit saja*

- Bagi jurulatih bola sepak (atau mana-mana jurulatih sukan pasukan lain), memberikan ucapan prapermainan atau separuh masa adalah satu bentuk seni yang sehalus melukis X dan Os atau menstruktur pelan permainan. Kadang-kadang kurang atau lebih dan kadang-kadang tidak.
- Knute Rockne mungkin mencipta ceramah semangat moden dengan merujuk kepada All-American George Gipp, yang telah meninggal dunia beberapa tahun sebelumnya akibat jangkitan. Notre Dame akan bermain sebagai Tentera yang sangat digemarinya, dan Rockne memberitahu pasukannya,
- "Sehari sebelum dia meninggal dunia, George Gipp meminta saya untuk menunggu sehingga situasi berlaku. kelihatan putus asa, dan kemudian meminta pasukan Notre Dame untuk keluar dan mengalahkan Lawan untuknya. Ini adalah harinya dan anda adalah pejuang berpasukan." Notre Dame menang 12-6 dan dengan itu "menang satu untuk Gipper."
- Kini "cakap semangat" mengambil semua bentuk yang berbeza. Contohnya, jurulatih legenda Vince Lombardi masuk ke bilik persalinan pada separuh masa dengan Green Bay tewas kepada Detroit 21-3. Para pemain takut akan ledakan emosi, tetapi semua Lombardi datang dan berkata, "Lelaki, kami Green Bay Packers." Green Bay menang 31-21.
- Urban Meyer, jurulatih untuk Universiti Florida, merasakan pasukannya tidak berdaya menentang Kentucky dan meminta pembantu jurulatihnya melemparkan sesuatu ke sekeliling bilik untuk membuat pemain teruja dan aktif.
- Tahun lalu, John Unitas, quarterback Hall of Fame untuk Baltimore Colts, akan melakukannya katakan kepada pasukannya sebelum memulakan permainan: "berCakap itu Percuma/ murah." Kemudian dia hanya berjalan keluar dari bilik persalinan. khirnya, Lou Holtz, yang telah berjaya melatih di beberapa kolej utama, menyediakan beberapa garis panduan untuk ceramah prapermainan yang berjaya.
- Beri mereka rancangan. Ia tidak mencukupi untuk memberitahu pemain anda bahawa anda mahu menang. Anda perlu memberi mereka pelan tindakan untuk menang.
- #■Buat mereka percaya mereka boleh menang. Pemain memerlukan keyakinan sama seperti orang lain. Jangan tipu. Apabila jurulatih berbohong kepada pemainnya, dia kehilangan rasa hormat mereka. Jadi diri sendiri. Pemain boleh melihat kepalsuan.
- Gunakan jenaka. Anda boleh belajar tentang sikap pasukan dengan cara mereka ketawa. Jangan buat mereka antara hidup dan mati, kerana ini boleh menyebabkan pemain menjadi ketat.

Contoh Praktikal : [who am i – video Johari bengkel pengurus pasukan | armadi ahmad](#) (505 perkataan 3minit)

Contoh

Tuan-tuan hari ini, saya berbesar hati untuk melatih anda lebih berbesar hati untuk membawa anda ke medan pertempuran. Terdapat satu lagi penghormatan yang terbaik untuk anda, itulah jawapan yang datang dengan soalan itu.

Siapakah saya? Saya adalah juara!

- ★ Benar. Inilah yang perlu anda ingat. Sepanjang perjuangan ini.
 - ★ Saya akan takluki, apa yang belum pernah saya takluki sebelum ini.
 - ★ Kekalahan tidak ujud dalam kamus hidup saya.
 - ★ Saya akan percaya apa yang orang lain rasa ragu ragu.
 - ★ Saya akan sentiasa berjuang demi kehormatan, kemuliaan dan keutamaan kumpulan saya.
 - ★ Saya telah melatih minda saya dan jiwa saya bergerak seiringan.
 - ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!
-
- ★ Saya tahu bahawa pihak lawan tidak menjangka bahawa saya akan menang.
 - ★ Tetapi saya tidak akan menyerah kalah.
 - ★ Kelemahan tidak ujud dalam hati saya.
 - ★ Saya akan menyanjung rakan seperjuangan saya, dan orang orang yang merupakan sebahagian daripada saya di dunia ini dan mereka yang mendorong saya.
 - ★ Saya akan membina kekuatan dari semua ini.

Siapakah saya? Saya adalah juara!

- Saya akan bertempur di medan juang dengan rela hati.
- Saya akan maju ke hadapan, lakukan yang terbaik dan lakukan yang terbaik dan lakukan yang termampu, saya akan berjuang dengan hingga ketitisan darah yang terakhir. Dan apabila saya Berjaya, saya akan muncul dengan ganas, saya akan merobek jantung musuh saya

dan biarkan dia mati berlumuran darah. Kerana dia tidak mampu menahan saya.

- Siapakah saya? Saya adalah juara!
- Rakan seperjuangan yang bersama saya dalam susah dan senang. Berkorban dengan darah keringat dan air mata. Saya tidak biarkan mereka jatuh, tidak biarkan mereka kecewa, dan saya tidak akan biarkan musuh terus bernyawa kerana pihak lawan tidak tahu isi hati saya.

Siapakah saya? Saya adalah juara!

- ❖ Tidak ada sesiapa yang boleh menidakkan saya, tidak ada sesiapa juga boleh tentukan masa depan saya. Tidak ada sesiapa akan beritahu saya adalah siapa? Dan apa yang boleh saya lakukan.
- ❖ Kepercayaan akan mengubah dunia saya. Ia telah menggerak benua, ia telah menggerakkan Negara, ia telah menghantar manusia ke bulan. Dan ia bersama saya dalam perjuangan ini.

Siapakah saya? Saya adalah juara!

★ Kekalahan, berundur diri tidak hadir dalam diari hidup saya, saya tidak faham definisi tersebut, saya tidak faham berlaku kesilapan, saya tidak faham apa itu kesilapan. Hanya satu sahaja yang saya tahu, saya tahu apa itu kenangan, saya faham bagaimana tidak menyerah kalah biarpun sehebat mana cabaran mendatang. Minda saya akan membawa jiwa saya mengatasi segala rintangan dan cabaran.

★ Siapakah saya? Saya adalah juara!

★ Hari ini penentu segala galanya, bukan esok, bukan minggu depan. Tapi saat ini, di sini, di stadium anda, di tempat anda.

Siapakah saya? Saya adalah juara!

- ★ Sejarah akan mengenang dan mengingat saya. Saya tidak bimbang kebaikannya, saya akan mengubah diri saya. Saya akan mencorakkan diri saya dan bukan orang lain yang mencorakkan diri saya.
- ★ Saya tidak akan pulang tanpa mengorbankan apa yang saya miliki.

- ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!

- ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!
- ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!
- ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!
- ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!
- ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!
- ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!
- ★ Siapakah saya? Saya adalah juara!

[500 perkataan 3-4 minit dlm bilik persalinan](#)